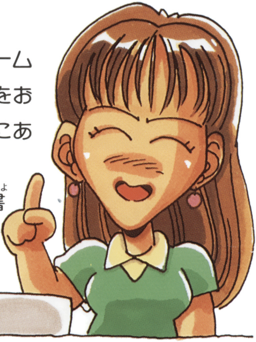
namcot

ファミスタ'90

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）



このたびはナムコット・ゲームカセット「ファミスタ'90」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。
プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。



1 とにかく野球はファミスタだ！……2
2 ゲームの始め方　リーグ戦もできるよ……4
3 リーグ戦　ペナントの覇者を目指せ！……8
4 基本操作と画面表示……12
5 攻撃編　バッティング／走塁テクニック……14
6 守備編　ピッチング／捕球と送球……18
7 グランドの紹介　ピッカピカの新球場！……24
8 選手名鑑　16球団のデータを完全公開！……26
9 ひとめでわかる操作一覧表……30
10 ルール改正のお知らせ……32
11 使用上の注意　カセットはやさしく扱ってね……33


ファミスタ'90
ナムコスターズ
V5達成!
ライバルは、
もうどこにもいない!

1 とにかく野球はファミスタ

●リーグ戦のひぶたが切って落とされた！

新しいファミスタの目玉は、なんといってもリーグ戦です！　最高６人までが参加して遊べるうえ、順位はもちろんチーム打率や得失点などもセーブされますから、プロ野球もかおまけです。

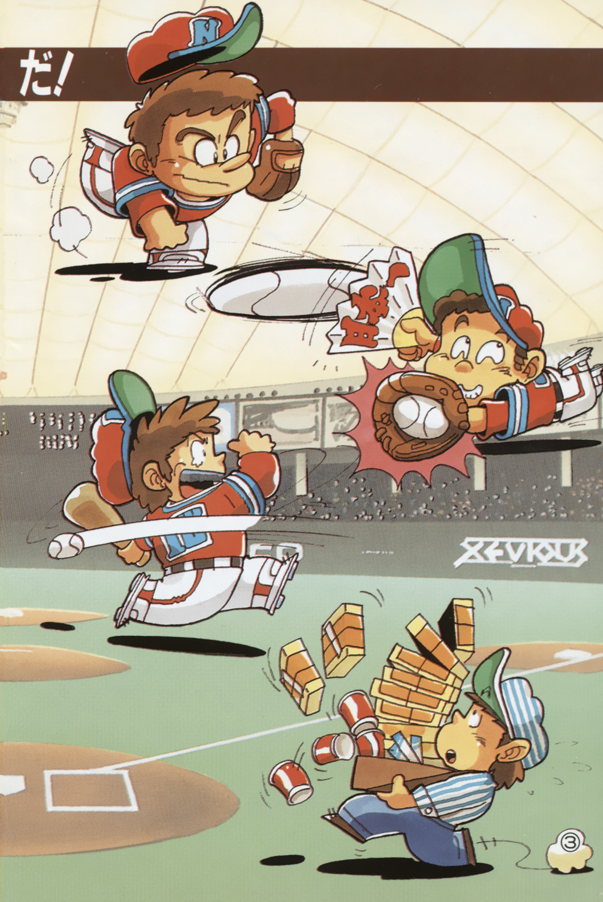
●まだまだあるぞ、リーグ戦の面白さ！

それだけではありません！　俊足選手、ホームランバッター、好みのタイプの助っ人を入れられるのもリーグ戦ならでは。しかも、あのアニメスターズやプロスターズが、キミのチームとして使えるのですから、これは燃えます！

●ボクを野球に連れてって！

球場もますますグレードアップ。本場大リーグ風のものや、とんでもない広さの大草原球場が加わり、リーグ戦の本拠地選びにも思わず力が入りそうです。

だ!



2 ゲームの始め方(1)

1 モードを選ぶ



タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面が出ます。✚ボタンを上下左右に動かしてプレイするモードを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。

1P PLAY 1人用。コンピュータと対戦します。

2P PLAY 2人用。プレイヤー同士の対戦です。

WATCH コンピュータ同士の試合を観戦します。

LEAGUE CONT リーグ戦の続きが行えます。

LEAGUE NEW 新たにリーグ戦を行うときに選び、その設定を決めます。最高6人が参加できます。詳しくは8〜11ページを読んで下さい。

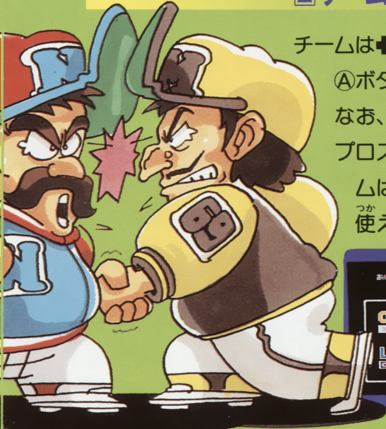


■ひいきチームも選べるぞ!

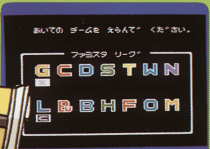


モード選択画面で➡を右に送って一巡させると「先攻びいき」、さらに一巡させると「後攻びいき」です。そのチームはバッター全員好調となり、エラーも少なくなります。

2 チームを選ぶ



チームは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。なお、アニメスターズ、プロスターズの2チームはリーグ戦でしか使えません。



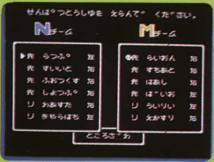
2 ゲームの始め方(2)

3 球場を選ぶ



６つの球場の中から、好きなものを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。球場によっていろいろな特徴がありますので、24、25ページのグランド紹介を参考にして下さい。

4 先発ピッチャーを決める



６人のピッチングスタッフから、先発投手を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。上から４人は先発型、下の２人はリリーフ型です。リリーフ型はスタミナが少ないため、先発には向いていません。

なお従来のファミスタでは、先発型の連投はできませんでしたが、90年度版より、連投がきくようになりました。



5 打順を決める

先発オーダーの打順を入れ替えることができます。まず打順を変えたい選手を✚ボタンで選び、Ⓐボタン（⚾が表示されます）。次に入れたい打順を選んでⒶボタンを押すと、双方の選手が入れ替わります。この作業を繰り返して理想のオーダーを組んで下さい。入れ替えが済んだら▶をENDに合わせ、Ⓐボタンで試合開始です。



3 リーグ戦(1)

●リーグ戦を新しく始めるときは、モード選択画面でLEAGUE NEWを選んで下さい。ここではリーグ戦の設定やチームの登録を行います。

1 新しいリーグ戦の設定



✚ボタンの上下で項目を選び、左右で数を入力して下さい。入力が済んだら、Ⓐボタンで次の画面に進みます。キャンセルはⒷボタン。

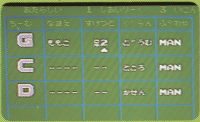
○ちーむによる 参加するチーム数を入れます。2〜6チームまでです。

○しあいりーぐ 互いのチームの対戦数です。1試合リーグなら、他チームと1回ずつ総当たりします。最大9試合リーグまでです。

○いにんぐす 試合のイニング数が1、3、5、9から選べます。キミたちの時間の都合に合わせて選んで下さい。



2 チームの登録



✚ボタンの左右で項目を選び、上下でデータを入力します。キャンセルはⒷボタン。

チーム 16球団から選べます。

名前 4文字で名前を入れます。次に説明する“助っ人”はこの名前で登場します。

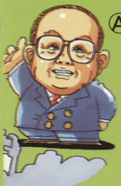
助っ人 タイプ（力…強打者／技…巧打者／足…俊足）と番号の組合せで、助っ人を登録。代打選手として登場します。

グランド ホームグランドを選びます。

プレイヤー 自分で操作(MAN)するか、コンピュータに任せるか(COM)を決定。

3 データのセーブ

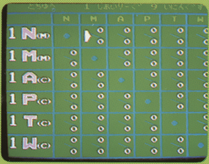
入力が終わったら、スタートボタンでセーブして下さい。ⒶまたはⒷボタンで開幕し、後はLEAGUE CONT（10ページ）と同様に進めます。なお、一度セーブした後は、自動的に結果がセーブされます。



3 リーグ戦(2)

●3つのメニューが表示されます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定して下さい。Ⓑボタンを押すと、モード選択画面に戻ります。

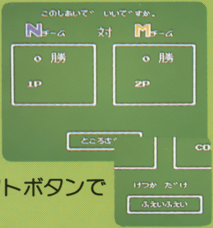




つづける

試合をするときに選びます。まず対戦表が表示されるので、✚ボタンで組合せを選び、Ⓐボタンで決定して下さい。対戦カードが発表され、Ⓐボタンで試合開始の手順へ進み、 Ⓑボタンで対戦表に戻ります。

なおカード発表のとき、コンピュータ同士の試合であれば「けっかだけ」と表示され、Ⓐボタンですぐに結果が見れます。



観戦したいときは、セレクトボタンで切り換えて下さい。

LEAGUE CONT（リーグ コンティニュー）モード



M1	A	P	N	W	M	T
1 A(C)		1/0	1/0	1/0	0/0	1/0
2 P(C)	0/1		0/0	1/0	0/0	1/0
3 N(M)	0/1	0/0		0/0	1/0	0/0
4 W(C)	0/1	0/1	0/0		0/0	1/0
5 M(M)	0/0	0/0	0/1	0/0		0/0
5 T(C)	0/1	0/1	0/0	0/1	0/0	

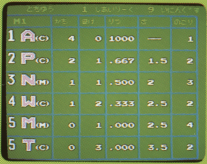
対戦表

せいせきをみる

勝敗表（しょうはいひょう）、対戦表（たいせんひょう）、チーム成績表（せいせきひょう）を見る（み）ことができます。✚ボタンを左右（さゆう）に入（い）れ、ページを送（おく）って見（み）て下（くだ）さい。Ⓐまたは Ⓑボタンでメニュー画面（がめん）に戻（もど）ります。

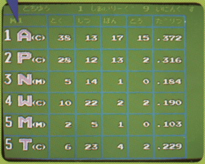
マジック	勝ち数（かすう）	負け数（まけすう）	勝率（しょうりつ）	ゲーム差（さ）	残り試合数（のこりしあいすう）

マジック	得点（とくてん）	失点（しってん）	本塁打数（ほんるいだすう）	盗塁数（とうるいすう）	打率（だりつ）



M1	かち	まけ	りつ	さ	のこり
1 A(C)	4	0	1000	—	1
2 P(C)	2	1	.667	1.5	2
3 N(M)	1	1	.500	2	3
4 W(C)	1	2	.333	2.5	2
5 M(M)	0	1	.000	2.5	4
5 T(C)	0	3	.000	3.5	2

勝敗表



M1	とく	しつ	ほん	とう	だりつ
1 A(C)	38	13	17	15	.372
2 P(C)	28	12	13	2	.316
3 N(M)	5	14	1	0	.184
4 W(C)	10	22	2	2	.190
5 M(M)	2	5	1	0	.103
5 T(C)	6	23	4	2	.229

チーム成績表

とちゅうでへんこう

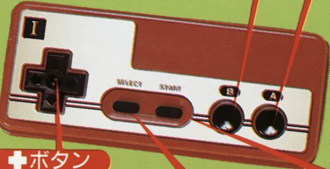
現在続けている（げんざいつづけている）リーグ戦（せん）の登録（とうろく）データを、変更（へんこう）したいときに使（つか）います。やり方（かた）はLEAGUE（リーグ） NEW（ニュー）の場合（ばあい）と同（おな）じです。変更（へんこう）した後（あと）は、忘（わす）れずにスタートボタンでセーブをして下（くだ）さい。

4 基本操作と画面表示

●このゲームでは、投げる・打つ・捕る・走るという動作をすべてコントローラーで操作します。なお2P PLAY、リーグ戦のプレイヤー同士の対戦では先攻がコントローラーⅠ、後攻がⅡを使って下さい。

Ⓑボタン
走塁、ランダンプレイ、けんせい時の画面切替え、リーグ戦設定時のページの戻し。

Ⓐボタン
バッティング、ピッチング、ファインプレイ、送球、帰塁、カーソルの決定、ページの送り。

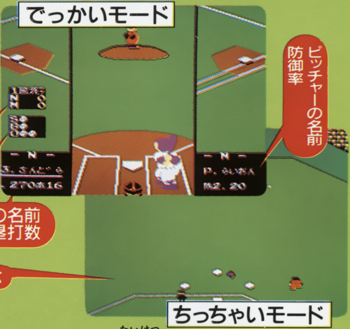


✚ボタン
選手の移動、塁の指定、球種・コースの選択、カーソルの移動、データの入力。

セレクトボタン
コンピュータ同士の対戦時（リーグ戦）で、試合を省略するかどうかの切替え。

スタートボタン
ゲームのスタート、タイムの宣告、リーグ戦のデータのセーブ。

■画面表示



ピッチャーとバッターの対決は〝でっかいモード〟で行われます。ボールを打ったり、盗塁しようとすると〝ちっちゃいモード〟に変わり、ランナーの位置が表示されます。

■ナムコット スポーツニュース



ホームランの最大飛距離が今回のウリ。かっとばすぞ～！

5 攻撃編/バッティング

●長打力や俊足など、選手の持ち味をいかすバッティングができるようになれば一人前！

■バッティング　✚＋Ⓐボタン



✚ボタンでバッティングポジションを決め、Ⓐボタンでスイングします。スイングの途中でⒶボタンを離すと、バントもできます。

■代打！



代打はスタートボタンを押し、攻撃側のⒶボタンで選手の表示を出して行います。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定。

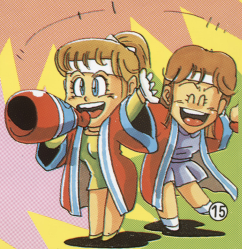


■ゼッコーチョー！

バットをクルクル回している打者が、その試合の絶好調選手。成績以上のシュアな打撃に期待！

■ラッキー7！

7回の攻撃では、バッター全員がゼッコーチョー。声援に応え、猛打バクハツといきましょう！

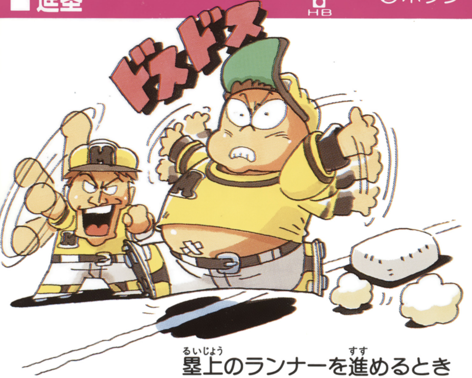


5 攻撃編/走塁テクニック

●攻撃に幅を持たせるなら、足技をおろそかにしてはいけません。まずは走塁の基本テクニックからマスターして下さい。

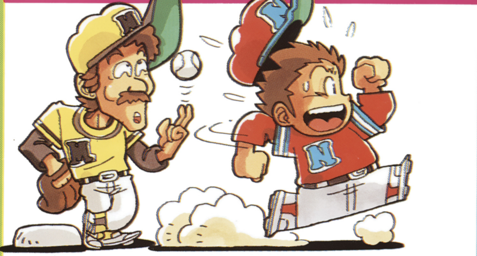
■進塁

2B 3B 1B HB + Ⓑボタン



塁上のランナーを進めるときは、✚ボタンで次の塁を指定し、Ⓑボタンを押して下さい。なお、打者がボールを打ったときは、自動的にランナーが走り出します。

■帰塁　2B 3B 1B HB ＋ Ⓐボタン



走っているランナーを戻すときは、✚ボタンで帰る塁を指定し、Ⓐボタン。いったん次の塁を踏むと、前の塁に戻れないので注意して下さい。

■応用テクニック(攻撃編)

送りバント……バットをななめに出し、ファールラインぎりぎりに転がすのがコツ。

タッチアップ…外野フライを捕られた瞬間、ランナーを一気に進塁させましょう。

6 守備編/ピッチング

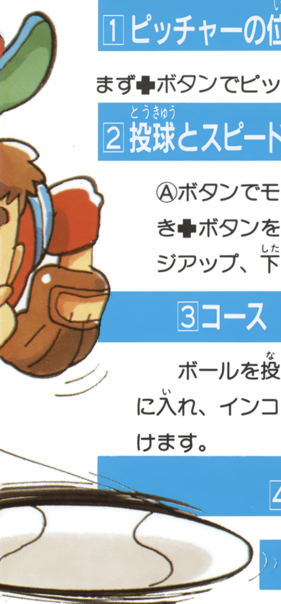
●コントローラーの操作で、いろいろなボールを投げわけることができます。



■リリーフ

ピッチャー交代はスタートボタンでタイムをかけ、守備側のⒶボタンで投手の表示を出して行います。✚ボタンで投手を選び、Ⓐボタンで決定して下さい。





1 ピッチャーの位置 ✚

まず✚ボタンでピッチャーの位置を決めます。

2 投球とスピード ✚＋Ⓐボタン

Ⓐボタンでモーションに入ります。このとき✚ボタンを上に押すとフォークかチェンジアップ、下に押すと速球を投げます。

3 コース　ボールを投げる瞬間 ✚

ボールを投げる瞬間に✚ボタンを右か左に入れ、インコースやアウトコースを投げわけます。

4 変化球

ボールを投げてから ✚

ボールを投げてから✚ボタンを右か左に入れると、カーブしたりシュートしたりします。

6 守備編/捕球と送球

●守りの上手下手がゲームのポイント、しっかり練習しましょう。

■捕球

✚で内・外野手をコントロール



ゴロやフライは✚ボタンで野手を動かして捕って下さい。ただし打者がボールを打つと、野手のうち４人は自動的にベースカバーに入りますから、コントロールできる選手を、いちはやく見極めることが大切です。

送球

3B 2B HB 1B + Ⓐボタン



✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンで送球します。指示しないときは自動的に１塁へ送球されます。



ファインプレイ

✚ + Ⓐボタン

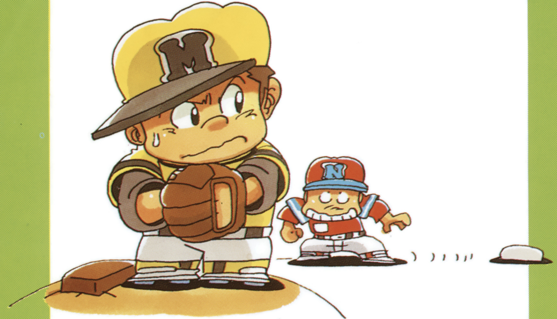
捕球のとき、飛んできたボールに向けて✚ボタンを入れ、Ⓐボタンを押すと、野手がファインプレイします。✚ボタンを上に入れるとジャンプ、左右は横っとび、下は前にダイビングキャッチです。なお、投手だけはファインプレイができません。

6 守備編/コンビネーション

●コンビネーションプレイは、キミの守りをいっそうカタイものにします。送球と組み合わせて使えるようになれば、一流プレイヤーも近い！

■けんせい球

Ⓑ ➡ ✚（2B・3B・1B・HB）＋ Ⓐボタン



ピッチャーがけんせい球を投げるときは、まずⒷボタンで〝ちっちゃいモード〟に切替え、すかさず✚ボタンで塁を指示し、Ⓐボタンを押して下さい。

プレイ

■ランダンプレイ

十字ボタン（2B・3B・1B・HB）＋Ⓑボタン



ボールを捕ってから✚ボタンで塁を指示し、Ⓑボタンを押すと、ボールを持った選手がその塁に向かってダッシュします。塁指示のないときは、自動的に1塁へ向かいます。

■応用テクニック(守備編)

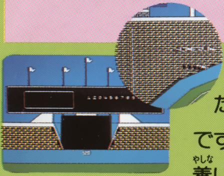
挟殺プレイ……走者をはさんだら、ランダンプレイで間をつめながら仕留めましょう。

ダブルプレイ……ランナーをランダンプレイで仕留めて1塁送球という手もあります。

7 グランドの紹介

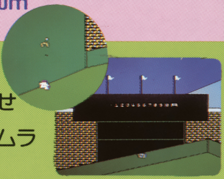
●イメージ一新の6球場。それぞれがユニークな特徴をそなえています。

ところざわ センター120m 両翼 95m



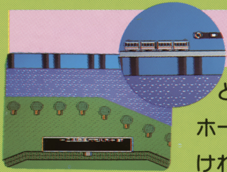
広からず狭からず、といった具合で、最も平均的な球場です。まずはここで試合カンを養いましょう。

ふえいふえい センター120m 両翼 96m



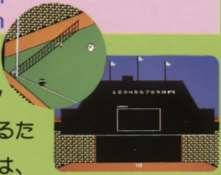
いびつな形と、高～く立てられたレフトフェンスがくせもの。レフト方向へのホームランは至難のワザ!?

かせんじき センター110m 両翼 85m



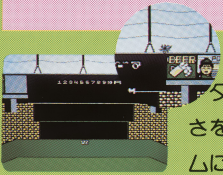
とにかく狭いグランドです。ホームランの快感に酔いしれたければ、ここしかありません。

たからづか　センター119m　両翼　91m



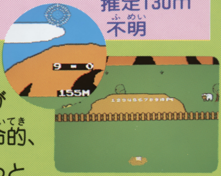
この球場は前にあった〝しゃちほこ〟と同じ広さ。ラッキーゾーンが設けられているため、打高投低の近代野球には、少し狭い感じです。長打力のあるチームに有利か？

どうむ　センター122m　両翼　100m



いわずと知れた屋根付きスタジアム。トップクラスの広さをもち、俊足選手の多いチームにチャンスがありそうです。

だいそうげん　センター　推定130m　両翼　不明



とてつもなく豪快な広さを誇るグランドです。外野手がボールを後ろにそらすと致命的、球はテンテン転がって、あっという間にランニングホームランとなってしまいます。

8 選手名鑑(1)
せんしゅめいかん

ガイアンツ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	おおがた	S	282	4	13
2	かわいい	R	250	6	9
3	しのつた	L	308	6	7
4	は　り	R	284	32	9
5	くろます	L	346	22	9
6	おかだき	L	268	10	9
7	こめだ	L	288	14	12
8	なかま	R	250	10	12
PH	いもうえ	R	280	14	9
	つつえ	L	268	2	8
	はたはた	R	260	8	9
	こうも	R	238	4	12

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	さかと	RS	2.40	144	12	6	2	44
	くわわ	R	2.75	144	10	6	6	42
	まきはは	R	2.35	148	10	4	10	40
	ここだ	R	3.65	142	8	4	4	28
R	みやもも	L	3.95	140	4	8	2	14
	ひろつた	R	3.70	142	8	6	6	18

カーズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	しやうだ	S	324	2	16
2	やまさひ	S	268	10	14
3	ろんどん	R	292	24	9
4	こばや	L	294	16	9
5	あれち	R	288	12	8
6	よしひほ	S	262	14	16
7	ながひま	L	260	10	12
8	たつかや	R	252	6	5
PH	にすだ	L	286	6	5
	おさまい	L	264	12	9
	のむり	S	230	2	15
	は　り	L	226	2	8

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	かわぶち	L	2.80	144	6	12	4	42
	おおによ	L	2.10	142	8	12	10	40
	ながほみ	R	3.70	144	8	6	6	30
	きたぽつ	R	4.20	138	10	8	6	28
R	きどう	R	3.95	144	6	4	4	14
	まつだ	R	2.60	148	4	6	12	20

ドラサンズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	ぴつころ	R	266	20	13
2	かわはば	L	282	8	7
3	じようし	R	292	10	9
4	おみあい	R	312	36	6
5	う　お	R	294	26	9
6	にむやお	R	278	10	9
7	はいほう	L	242	14	7
8	なかむり	R	246	6	6
PH	さいとと	R	230	6	6
	お　ほ	L	226	4	9
	にむやあ	R	254	6	8
	こもも	S	240	2	9

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	にしもも	R	3.10	138	4	12	4	44
	やまもも	L	3.35	140	4	6	12	32
	すぎのと	L	4.15	136	6	8	10	30
	かわはば	R	3.85	140	6	4	2	28
R	かしまだ	R	3.65	142	6	4	4	14
	かくげん	R	2.35	148	10	6	12	22

スパローズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	となりの	S	268	6	16
2	くりあま	S	274	2	12
3	いけいけ	R	266	32	13
4	ぱりやん	R	264	40	6
5	ひぽさわ	R	276	24	14
6	あらり	L	272	8	10
7	す　ま	R	250	8	10
8	はたた	L	264	6	5
PH	すぎおら	L	272	14	6
	やえがせ	R	272	6	6
	こがあ	R	252	6	8
	いちしげ	R	212	4	10

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	ぎやおす	R	3.95	142	10	4	4	38
	おばにや	R	3.80	138	8	6	4	32
	や　も	L	4.10	140	4	8	2	30
	かとうふ	L	3.85	138	4	6	4	28
R	かわさし	R	4.30	144	6	2	2	14
	でえひす	RS	4.75	140	6	6	2	14

BOXの記号の見方／R＝右打ち、L＝左打ち、S＝両打ち
ARMの記号の見方／R＝右投げ、L＝左投げ、S＝サイドスロー、U＝アンダースロー

タイタンズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	しようの	S	270	6	16
2	わあだ	R	286	2	15
3	おかげ	R	274	24	12
4	おひるだ	R	296	42	5
5	あゆみ	R	268	20	12
6	なたの	L	260	8	8
7	きいど	R	250	6	6
8	やたわき	R	252	2	9
PH	かなまり	L	260	2	12
	やお	L	278	8	11
	やき	R	224	8	13
	かねつこ	R	216	4	8

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	きいろ	R	3.45	144	10	6	10	40
	なかみし	R	3.70	140	10	6	10	34
	なかたこ	L	4.25	140	4	6	8	30
	いのくま	L	4.75	140	6	4	4	28
R	のだて	R	3.90	138	4	6	8	14
	すみよし	R	4.25	136	6	2	2	14

ホイールズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	ゆたきや	L	294	8	16
2	ちようち	R	270	2	10
3	ぽんち	R	290	30	13
4	やまだき	L	298	6	15
5	ぱちよろ	R	318	14	10
6	びしはし	R	250	2	8
7	しんぞう	R	252	2	9
8	いちかか	R	246	6	6
PH	ひろかじ	S	282	2	11
	むらおさ	S	240	2	11
	かわしげ	R	220	4	9
	やしろ	R	256	6	4

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	にら	L	3.65	138	6	12	10	36
	かけほた	R	3.50	138	8	2	8	34
	さいほう	R	3.45	142	8	6	10	30
	おおもん	R	4.05	140	8	6	10	28
R	まつもも	R	4.70	140	6	4	8	14
	なかやや	R	4.10	146	8	4	6	16

ナムコスターズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	ぴの	L	260	2	22
2	まつぴい	L	250	2	13
3	さんどら	L	270	16	5
4	ぱつく	R	300	26	8
5	たろすけ	R	280	18	8
6	あむる	L	270	10	10
7	かげきよ	R	260	10	7
8	りようま	L	240	4	9
PH	わぎやん	L	240	18	6
	あぽろん	R	250	6	10
	とまり	R	260	2	10
	わにわに	R	260	6	7

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	らつぷ	L	3.80	142	4	12	2	36
	すいいと	R	4.00	136	10	8	8	32
	ふおつくす	R	4.20	140	6	4	10	30
	しよつぷ	R	4.60	138	8	4	2	28
R	わあすた	R	4.40	138	4	10	2	14
	きやらはち	LU	2.90	140	12	14	2	16

アニメスターズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	はやみ	L	248	4	40
2	いわき	R	342	28	20
3	おずま	L	400	62	18
4	どかべ	L	358	54	8
5	はながた	R	372	52	18
6	いぬしま	R	332	38	14
7	さもん	R	318	46	4
8	とのま	R	288	6	26
PH	あぶさん	R	400	46	4
	いつてつ	R	314	26	10
	いがらし	R	306	12	22
	たつち	R	318	18	20

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	ほし	L	0.95	150	16	16	16	100
	にかいど	R	0.70	190	4	4	1	100
	さとなか	RU	1.25	146	16	16	16	100
	ふじむら	L	1.30	180	4	4	1	100
R	てつごろ	L	4.50	150	12	8	4	50
	ゆうき	LU	1.20	130	10	10	12	100

せんしゅめいかん

8 選手名鑑(2)

ライオネルズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	いしけり	R	278	18	16
2	ひらよ	S	284	4	15
3	あきかわ	R	286	38	16
4	きよすく	R	282	36	8
5	ですとれ	S	254	34	6
6	てなべ	R	280	10	13
7	つ　ち	R	284	4	16
8	いこう	R	252	12	10
PH	よしはけ	L	280	2	11
	おにうだ	S	256	2	11
	となりの	R	236	4	11
	にしおば	R	242	8	7

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	わななべ	R	3.25	148	12	4	10	44
	か　き	R	2.80	150	10	8	8	40
	まつあに	RU	3.80	138	8	4	10	34
	なべとみ	R	4.40	144	8	4	4	28
R	やまめ	R	4.20	138	8	8	8	14
	くろう	L	3.90	142	4	12	4	16

バッカルーズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	おおいい	R	278	8	15
2	あらり	L	304	8	9
3	ぶらいと	L	286	42	8
4	えびら	R	254	22	6
5	すすき	R	270	20	8
6	かねむり	R	254	12	8
7	やまひた	R	246	8	7
8	まきき	R	222	6	10
PH	むらたみ	R	274	10	10
	あわぐし	L	240	6	7
	くりめし	L	218	4	8
	はねだ	R	256	4	6

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	むぎの	L	2.90	146	4	12	10	46
	おのの	L	3.50	146	10	8	2	38
	やまだき	R	3.95	146	4	8	6	30
	たかうなき	R	4.90	144	6	6	6	28
R	さとひで	L	3.90	138	6	6	8	14
	ほしい	R	3.30	146	8	6	10	20

ブラボーズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	まつなな	S	312	18	14
2	ふくろ	R	278	8	14
3	ぶうまん	R	314	32	4
4	もんた	L	302	38	5
5	いしみえ	R	294	24	6
6	ふざい	L	276	22	7
7	こがあ	R	250	6	12
8	なかのしま	R	218	4	6
PH	もとみし	R	270	4	11
	ぶらうす	R	270	4	8
	くまによ	L	252	6	12
	みなみ	R	234	2	8

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	ほびの	L	3.65	140	6	14	10	40
	さとお	R	4.40	140	8	6	10	32
	やまおり	R	4.70	142	10	6	8	30
	いまよ	R	4.15	138	6	6	2	28
R	さかや	RS	4.35	138	10	6	4	16
	やまそと	R	3.10	138	8	6	10	14

ホーネッツ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	ささい	L	258	16	15
2	こがあ	R	242	2	8
3	ばなな	S	282	28	8
4	あつぶる	L	260	40	9
5	やまもも	L	296	16	14
6	ききかわ	R	244	18	10
7	ふじひろ	R	228	10	9
8	うつだ	R	248	2	6
PH	わたい	L	266	4	9
	どかわ	R	236	4	4
	たかうなき	R	230	8	7
	もりやき	R	230	4	8

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	かとうふ	R	4.10	144	10	6	2	36
	よしとよ	L	5.15	138	4	10	8	32
	やまかず	R	4.00	138	8	6	8	30
	むらら	R	4.45	142	6	6	4	28
R	や　り	R	4.50	136	8	6	6	14
	いもうえ	R	3.20	142	6	6	10	16

BOXの記号の見方／R＝右打ち、L＝左打ち、S＝両打ち
ARMの記号の見方／R＝右投げ、L＝左投げ、S＝サイドスロー、U＝アンダースロー

ファイヤーズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	しまたま	L	288	4	13
2	しろい	S	250	8	16
3	ぶるわ	R	300	28	7
4	だいえと	R	272	14	7
5	にいじま	R	260	18	5
6	ふろや	R	270	14	9
7	こゆき	R	256	12	9
8	ためら	R	252	12	8
PH	すすき	L	264	8	12
	へるしい	R	240	8	11
	こがらし	R	260	6	10
	ふたむり	R	218	6	8

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	にしぜき	R	3.05	148	10	4	4	46
	つも	R	4.60	144	8	2	6	34
	しばば	R	4.25	140	8	6	10	32
	つみ	LS	4.30	138	4	10	4	28
R	たけたけ	RS	4.40	138	8	4	4	16
	さとせい	R	3.70	144	10	2	8	18

オリエンツ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	にしむり	S	268	2	17
2	さとけん	R	260	10	11
3	あいほう	L	292	14	9
4	たかだわ	R	294	14	13
5	らんぼう	R	282	38	5
6	かみかみ	L	280	10	8
7	みずあみ	R	252	8	11
8	ふくざは	R	204	2	8
PH	やこた	L	284	4	14
	はつひだ	R	244	6	8
	ふるかか	R	250	10	11
	さいこう	R	242	2	6

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	むらちよう	R	3.25	144	8	6	12	40
	うきじま	R	3.60	140	10	6	10	36
	しよう	R	3.85	142	8	8	8	30
	そのかか	L	5.25	140	2	6	6	28
R	こんのう	LS	5.30	140	2	6	2	14
	いらべ	R	4.25	150	2	2	2	14

メジャーリーガーズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	ほう	R	298	54	17
2	ぼつくす	L	396	26	7
3	くらく	L	332	46	10
4	かんせい	R	300	62	17
5	ぼけつと	R	356	42	16
6	りぷりん	R	320	38	8
7	さんど	R	314	36	16
8	さんちこ	R	286	22	12
PH	みつける	R	298	48	8
	ほうしよう	S	322	46	16
	まつく	R	282	44	7
	こるまん	R	300	10	18

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	らいおん	R	2.20	154	6	12	2	44
	すちあと	R	2.75	152	6	10	10	32
	はあし	R	2.45	148	6	14	10	30
	ばいお	L	2.65	150	10	4	6	28
R	ういりい	L	1.80	154	10	4	2	14
	えかすり	RS	1.25	148	8	16	10	22

プロスターズ

BA	NAME	BOX	AV	HR	RUN
1	すばた	L	294	16	24
2	もとはり	L	384	34	12
3	きんぐ	L	356	55	10
4	みすたあ	R	354	38	12
5	こうじ	R	336	44	12
6	たぶた	R	304	46	10
7	やだわ	L	370	34	12
8	よりみち	R	306	20	18
PH	ひろうか	R	314	10	10
	かわうえ	L	378	26	10
	のむさん	R	320	52	8
	てつじん	R	330	32	12

PI	NAME	ARM	ERA	SPD	R	L	F	STM
S	えなつよ	L	1.80	160	12	12	10	50
	むらまや	R	2.10	156	12	10	12	50
	すぐる	R	2.30	148	16	4	8	50
	そうこん	L	2.00	146	10	10	10	50
R	やまさん	RU	2.50	140	16	16	12	30
	やすいだ	LS	4.00	120	32	32	10	30

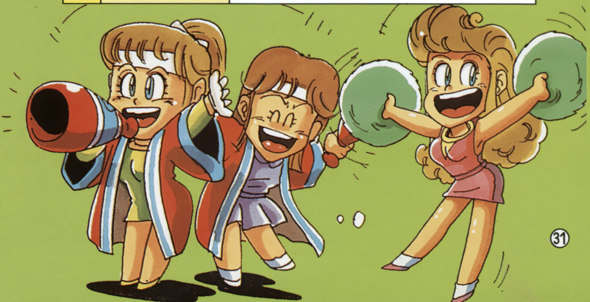
9 ひとめでわかる操作一覧

攻撃	バッティング	✚で位置・Ⓐボタンで打つ （途中でとめるとバント）
	進塁	2B 3B ✚ 1B（進塁する塁の指定） HB ＋Ⓑボタン
	帰塁	2B 3B ✚ 1B（帰塁する塁の指定） HB ＋Ⓐボタン

守備	捕球	✚で野手を移動 （4人は塁カバー）
	ファインプレイ	捕球する瞬間 ✚＋Ⓐボタン
	送球	2B 3B ✚ 1B（送球する塁の指定） HB ＋Ⓐボタン
	タッチ （ランダンプレイ）	捕球後に 3B ✚ 1B（タッチする塁の指定）＋Ⓑボタン （✚の上に2B、下にHB）

表

ピッチング	ポジション	✚でピッチャーの位置を移動
	投球とスピード	✚+Ⓐボタン
	コース	ボールを投げる瞬間✚
	左右の変化	ボールが手を離れてから✚
	けんせい球	Ⓑボタン➡3B ✚ 1B（上2B・下HB） （送球する塁指定）+Ⓐボタン



10 ルール改正のお知らせ

ファミスタのルールが次のようになりました！

一．実際の野球のルールに、できるだけ合わせてあります。

二．途中の回でも点差が10点以上になると、裏の攻撃が終了した時点で、コールドゲームになります。

三．1P PLAY、2P PLAY、WATCH の対戦はすべて1回戦で終了します。

四．ゲーム中の球団・球場・選手等はすべてフィクションであり、実在の球団・球場・選手とは関係ありませんので、ご了承下さい。

なお、先発型の投手でも連投ができるようになりました！

最後に大切なお知らせをひとつだけ！

データが壊れる場合がありますので、試合中のリセットは、絶対にしないで下さいね！



使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないようご注意下さい。
- 電源のＯＮ・ＯＦＦは必ず本体のスイッチで行って下さい。
- バックアップ用電池の寿命は、通常の使用において約２年間持続します。
- シャープＣ１では使用できませんので、予めご了承下さい。

